

1 | ご使用になる前に

遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | ゲームの進めかた

5 | 画面の見かた

6 | 武器セレクト

7 | アイテム

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

8 | VC中断セーブ

9 | VCメニュー

10 | まるごとバックアップ機能

11 | コントローラー設定


この製品について

12 | 権利表記など

13 お問い合わせ先

このたびは「ロックマン」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

安全に使用するために

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここには、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

使用できるコントローラー

次のいずれかのコントローラーを、本体に登録して使用します。



※ Wii U GamePadは、1台しか接続できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。







※ クラシックコントローラPROの代わりに、クラシックコントローラも使用できます。



コントローラーの登録方法


HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



基本の操作

移動／ステージや武器の選択	
ジャンプ	
攻撃	
武器セレクト画面の表示／ゲームスタート／決定	
ポーズ／(ゲームオーバー時)メニュー選択	
HOMEボタンメニュー	

※ ハシゴの近くで上か下を押すと、ハシゴにつかまることができます。

ハシゴにつかまっているときにを押すと、ハシゴから手を離します。

タイトル画面で⊕を押すと、ステージセレクト画面になります。⬇️で開始するステージを選び、⊕を押してください。6つのステージすべてをクリアすると、Dr. WILY (Dr. ワイリー) のステージが表示されます。なお、各ステージは一度クリアしても、何度でもチャレンジすることができます。



戦闘用ロボット「ロックマン」となり、改造されてしまった6体のロボットを倒し、Dr. ワイリーの世界征服の野望を阻止してください。



次々に現れる敵を倒し、トラップを回避しながら先へ進んでいきます。

● ミスとゲームオーバーについて

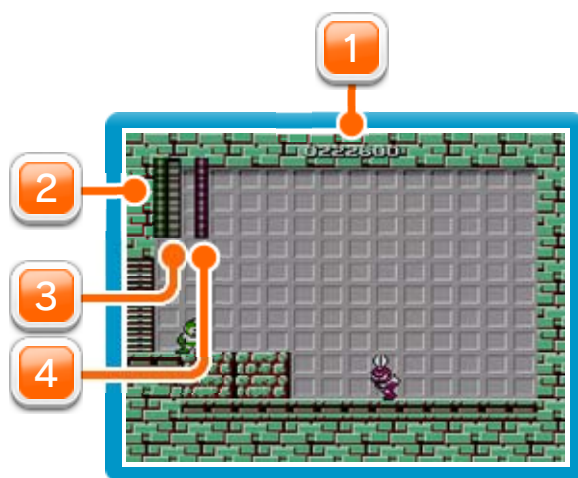
ライフエネルギーゲージが0になる、穴などに落ちる、または針ブロックに触れるなどするとミスになり、ロックマンの残り数が1減ります。残り数が0のときにミスをするとゲームオーバーです。

※ 残り数は武器セレクト画面で確認できます。

● コンティニューとステージセレクト

ゲームオーバーになったときは、⊖でメニューを選択し、⊕で決定してください。「CONTINUE」を選ぶと同じステージの最初から再開することができ、「STAGE SELECT」を選ぶとステージセレクト画面にもどります。

5 画面の見かた

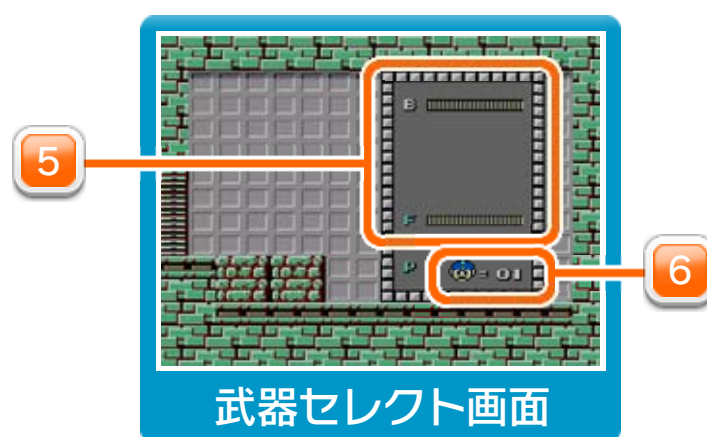


1 スコア

2 武器エネルギーゲージ

3 ライフエネルギーゲージ

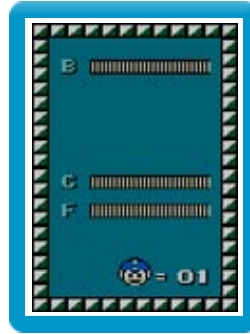
4 敵エネルギーゲージ



5 武器表示

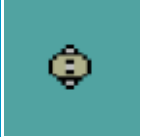
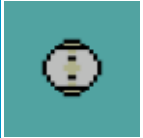
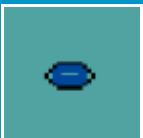

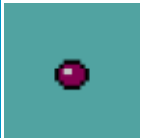


6 「ロックマン」の残り数

各ステージのボスを倒すと、そのボスの使用していた特殊武器が手に入ります。ゲーム中に⊕を押すと、武器セレクト画面が表示されます。⊕で使用する武器を選び、⊕で決定しましょう。



特殊武器には武器エネルギーゲージがあり、使用するたびにゲージが減りますが、武器エネルギーを入手すると補充できます。なお、標準装備の武器（ロックバスター）は補充不要です（武器エネルギーゲージは表示されません）。

各ステージでは、さまざまなアイテムを入手できます。アイテムには、ステージ中にあるものと、敵を倒すと出現するものがあります。

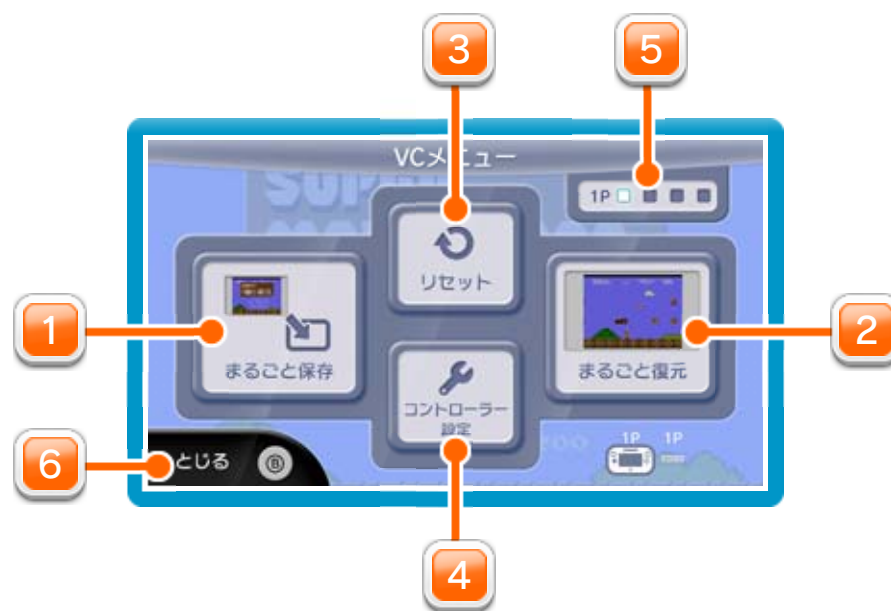
	ライフエネルギー
	大、小2種類あり、小を取るとライフエネルギーゲージが2、大を取ると10回復します。
	武器エネルギー
	大、小2種類あり、小を取ると使用中の武器エネルギーゲージを2、大を取ると10補充できます。 ※ゲージを補充できるのは使用中の特殊武器だけです。
	ボーナスボール 各ステージクリア後に1コあたり1000点のボーナスが加算されます。ボールの色はステージによって異なります。
	マグネットビーム 撃ったレーザー光線の上に乗ることができます。最終ステージクリアには欠かせないアイテムです。
	1UP 「ロックマン」の残り数が1増えます。

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※ 再開すると、保存されていたゲームの進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。



1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

2 まるごと復元

まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。

※ データがある場合のみ表示されます。

3 リセット

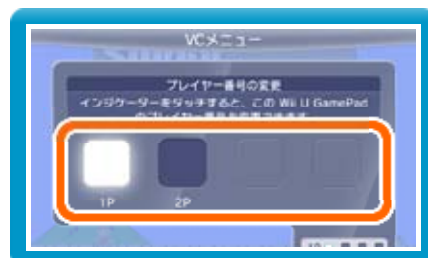
タイトル画面に戻ります。

4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケーターを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

6 とじる

VCメニューを閉じます。

Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓒを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲームの進行状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えません。

※ まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。



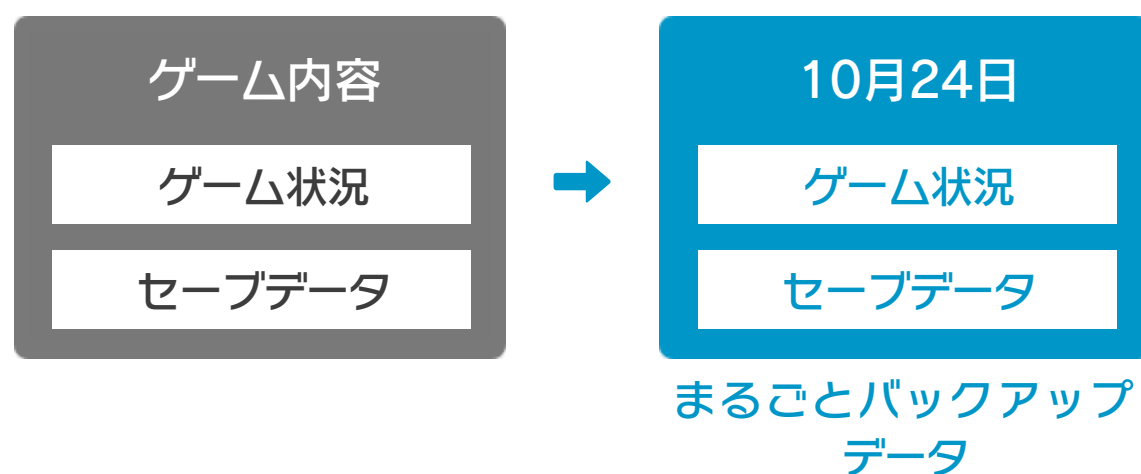
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

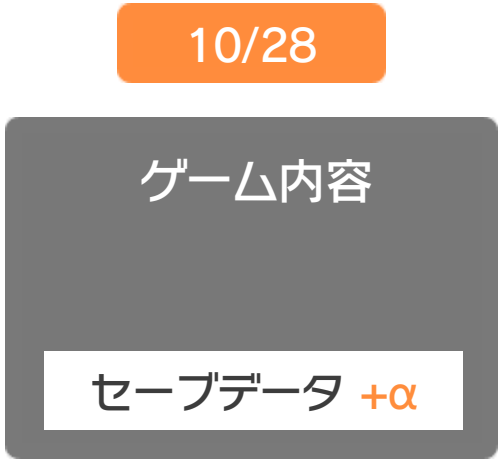
(例)

- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→) します。

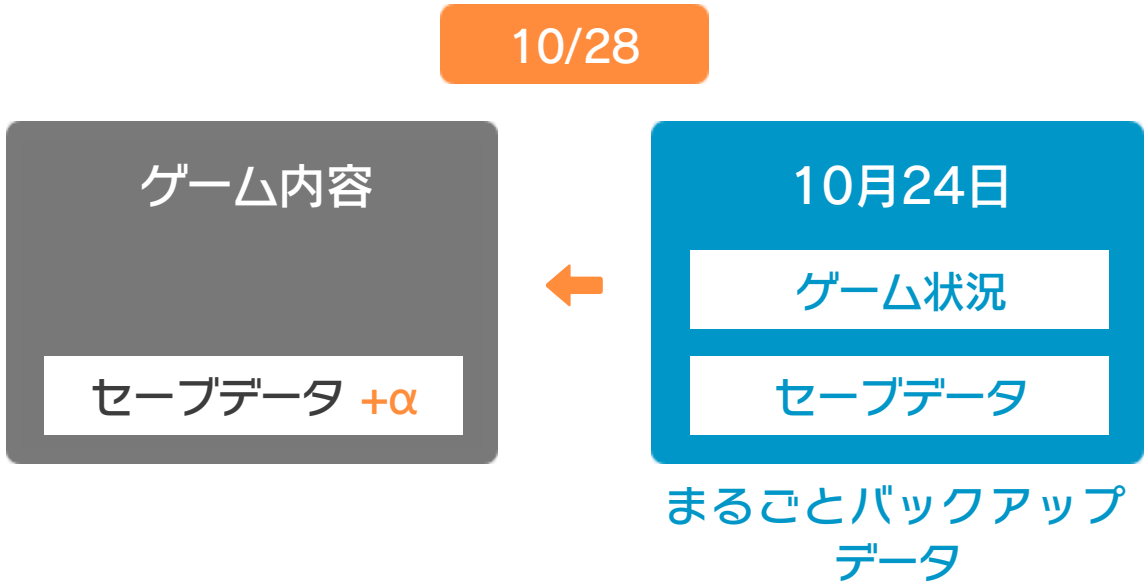
10/24



② 10月28日に、ゲームを進めた内容（+α）をゲーム内のセーブデータに保存します。



③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを
よみこむ（←）



④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを
上書きして、ゲームを進めた内容（+α）が失われ、
10月24日のゲームの内容に戻ります。



コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



ボタンの割り当て

● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。



※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、発売当時の原作のゲーム内容や動作・表現等を忠実に再現しており、原則プログラム、キャラクター、サウンド等の変更は行っておりません。

ただし、Wii U上で再現しているため、映像や音声等のゲームの表現に若干影響する場合があります。あらかじめご了承ください。

© CAPCOM CO., LTD. 1987, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

ファミコン・ファミリーコンピュータ・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

「ロックマン」は株式会社カプコンの登録商標です。

『ロックマン』
に関するお問い合わせ先

株式会社カプコン

.....

Wii Uのサービス全般、および各ソフトに関する
お問い合わせ先につきましては、ニンテンドーe
ショップの「設定・その他」の「お問い合わせに
ついて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。